

Informační architektura (IA)

- informační architekt - nové informační povolání
- velmi mladá vědní disciplína
- termín IA 1976 - Richard Saul Wurman:
 - IA - vědecky podložené umění vytvářet organizovaný informační prostor. Termín se neuchytil
- 2000 Boston: konference o IA sponzorovaná ASIST – velký úspěch, konference každoročně, zapojilo se množství lidí z mnoha oborů, vzniká řada odborných článků a studií

Informační architektura (IA)

- informační architekturu můžeme široce definovat jako:
„proces dizajnu, implementace a hodnocení informačního prostoru akceptovatelného lidsky a sociálně jejich předpokládanými uživateli a účastníky“
(DILLON, A. Information architecture in JASIST: Just where did we come from? *Journal of the American Society for Information Science and Technology*. 2002, Vol. 53, No. 10, str. 821-823).
- AI je řemeslo → praktická definice IA:
 - IA je konstrukce struktury nebo organizace informací
 - v knihovně je IA kombinací katalogového systému a fyzického dizajnu budovy uchovávajícího knihy
 - na webu je IA kombinací kategorií organizujících obsah stránek a interfejsu podporujícího tyto kategorie

Informační architekt

- <http://vimeo.com/8866160>

- informační architekt je:

- 1) jedinec, který organizuje vzory obsažené v datech tak, aby je učinil celkově zřetelnými
- 2) osoba která tvoří strukturu nebo mapu informací, které umožňují ostatním najít jejich vlastní cestu ke znalostem
- 3) nově vznikající profesionální povolání 21.století, zabývající se potřebami této epochy zaměřenými na srozumitelnost, lidské porozumění a organizaci informací

(z proslovu v roce 1976)

Užší a širší pojetí IA

- v užším pojetí se AI zabývá metadaty a kontrolovanými slovníky, organizací, klasifikací a informačním vyhledáváním v obsahu webových stránek



- v širším pojetí se AI zabývá dizajnem informačních (digitálních) prostor na mnoha úrovních, tedy celkovou vizí a plánem těchto prostorů

Užší a širší pojetí IA

- v širším pojetí se AI nevěnuje pouze webovým sídlům, ale také dalším samostatně přístupným informačním prostorům, jako např. CD-ROMům
- proces dizajnu zaměřený na uživatele (user-centred):
 - při tvorbě **použitelných** informačních prostorů vychází ze zkušeností uživatelů při řešení svých problémů v těchto prostorech

Cíle informačních architektů

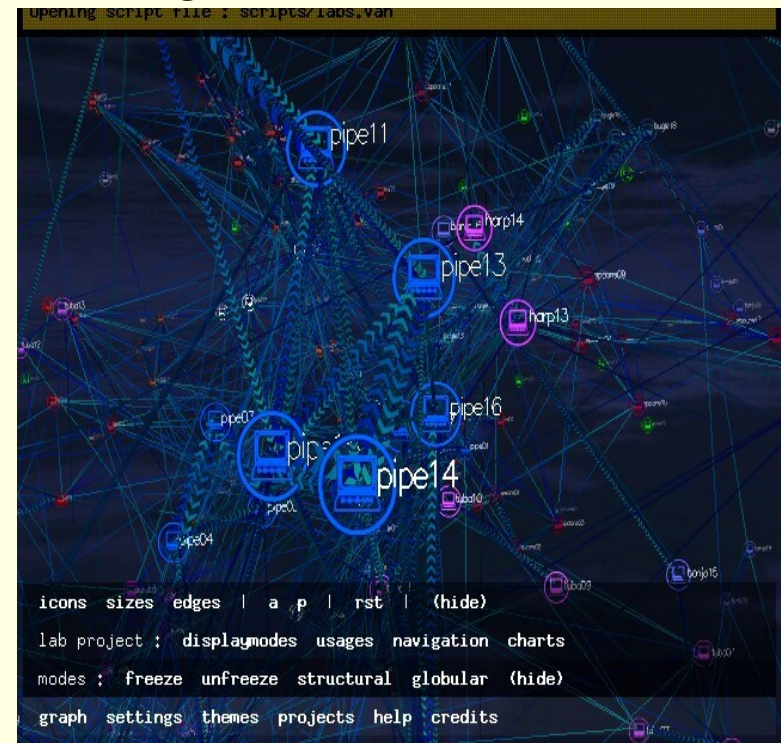
- cíl:
 - řešení komunikačního problému: vytvořit digitální produkty, které přenášejí význam a vylepšují výkon uživatele
 - vybudovat takovou hierarchii menu a stránek, které se uživateli zdají instinktivní a dobře strukturované a nezasahují při svém používání do webovského sídla nebo nesvádějí na scestí
 - vytvořit takový stavební dizajn informačního prostoru, který umožní intuitivní přístup k obsahu a usnadní dokončení úkolů

Cíle informačních architektů

- IA dizajn je založený na organizačních a environmentálních požadavcích se zřetelem k estetice a použitelnosti
- informační architekt je podobný architektovi v tom, že zohledňuje faktory prostředí (tj. environmentální faktory) za účelem dosažení estetických a funkcionálních cílů
- informační architekt není dizajnér! Nestará se o grafický dizajn, o barvy, nákres a vizuální komunikaci. Je expertem na kategorizaci, XML, tvorbu a organizaci obsahu, interakční dizajn a navigační dizajn, tedy na informační struktury

Prvky informační architektury

- informační architekti jsou zodpovědní za celkovou strukturu a organizaci webového sídla
- To zahrnuje:
 - organizaci obsahu stránek do kategorií
 - tvorbu interfejsu podporujícího tyto kategorie
 - design navigačních systémů
 - design vyhledávacích systémů, které pomáhají lidem najít informace a vědět si s nimi rady
- klasifikování
- organizování
- strukturování
- popisování (labeling)



Současný kontext IA

- firmy berou svůj znalostní kapitál vážně
- znalost je sociálně a kolektivně vytvářena v praktických komunitách
- výzvou je organizace jednotlivých forem znalostí
- know-what je (explicitně) stejné tak jako know-how (vycházející z praxe)
- firmy jsou sídla tvořící znalosti, které rozšiřují
- kolektivní zkušenost v práci vytváří know-how, které je v průběhu času sdíleno jako porozumění tomu, co členové firmy vůbec dělají
- výzva managementu spočívá v organizaci těchto znalostí v celé oblasti rozličných komunit, což odráží organizační dělbu práce
- může IA tvořit a řídit webové stránky jako rozmezí v objektech firmy?

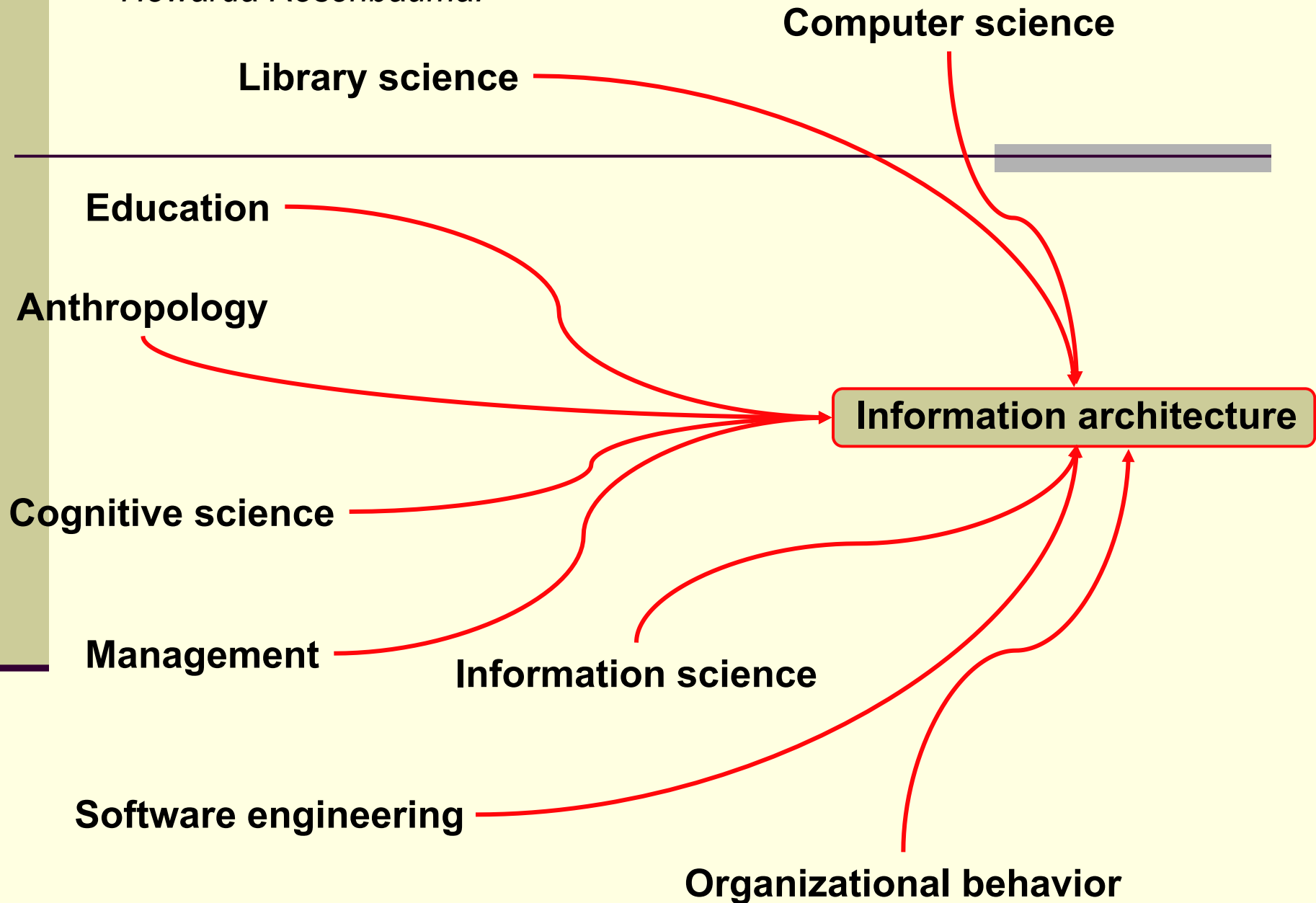
Interdisciplinarita IA

- IA je interdisciplinární – vychází z poznatků řady vědních disciplín jako jsou informační systémy, interakce člověk-počítač (HCI), informatika, psychologie, mediální studia, knihovní věda atd.
- Co tedy musí informační architekt znát?
 - informační vědu – organizaci a přístup k informacím
 - informatiku – programování a databáze
 - inženýrství použitelnosti – porozumění tomu jak lidé používají stránky
 - grafický dizajn – vývoj zobrazování podporujícího úlohu stránek
 - marketing – rozpracování stránek tak, aby mohlo být prodáno zamýšlenému publiku

Interdisciplinarita IA

- psychologie – porozumění zamýšlenému publiku
- interakční dizajn – tvorba a podpora úkolů a procesů na které bude uživatel v informačním prostoru narážet
- projektový management – strategie, dovednosti a procedury potřebné k organizování, vedení a ukončení úkolů
- obsahový management – procesy, postupy a procedury řídicí přenos obsahu v informačním prostoru
- znalostní management - procesy, postupy a procedury řídicí využití intelektuálního kapitálu organizace (firmy)

*obrázek interdisciplinarity IA podle
Howarda Rosenbauma:*



Povolání informačního architekta

- co musí informační architekt dělat?
 - myslet:
 - jaké jsou oblasti s relevantním obsahem?
 - co lze udělat v rámci daných omezení?
 - plánovat:
 - jak spolu tyto oblasti vzájemně souvisejí?
 - jaká je struktura těchto vztahů?
 - dizajnovat:
 - jaké uspořádání nejlépe podporuje strukturu a organizační požadavky?
 - řídit: jací lidé, nástroje a zdroje jsou k dispozici?

Povolání informačního architekta

- informační architekt by měl:
 - mít rád práci s informacemi – jejich sběr, hodnocení a organizování
 - mít rád výzkum – rozhovory s kapitálovými účastníky a analýzu výsledků
 - zajímat se o nástroje a procesy vývoje stránek
 - chtít zvyšovat výkon
 - být připraven vybojovat bitvy kvůli poskytnutí zázemí uživatelům
 - mít dobrou znalost organizace
- IA zahrnuje celkovou sociální a technickou strukturu stránek a vztahů mezi jejími elementy
- IA umísťuje webové stránky do širšího sociálního kontextu

Základná koncepty IA

- organizační a strukturní systémy: slouží pro organizaci informací v IA:
 - jaké jsou rozdílné postupy, podle kterých může být digitální systém organizován?
 - jaký druh strukturálního uspořádání usnadňuje jejich použití a přístup k nim
- navigační a popisný systém
 - jaké jsou vztahy mezi velkým množstvím informací?
 - jaké zvolit kategorie, aby jejich subkategorie byly intuitivně zařaditelné pod tyto kategorie

Hodnocení webových stránek

- kredibilita webovského sídla (spolehlivost a odbornost)
- použitelnost (snadnost orientace v uspořádání webových stránek)
- přístupnost (jednoduchost používání webových stránek např. i pro zdravotně hendikepované)
- naležitelnost stránky (do jakého stupně je určitý objekt lokalizovatelný)

Studijní literatura

- DILLON, A. - TURNBULL, D. Information architecture. Encyclopedia of Library and Information Science. Marcel-Dekker, 2006. Dostupný z:
<http://www.gslis.utexas.edu/~adillon/BookChapters/ECLIS-IA.pdf>
- MORVILLE, Peter – ROSENFELD, Louis. Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites. Sebastopol : O'Reilly Media, 2006. 528 s. ISBN: 9780596527341.
- KRUG, Steve. *Web design : nenut'te uživatele přemýšlet!*. 2. aktualiz. vyd. Brno : Computer Press, 2006. 167 s. ISBN 8025112918
- DILLON, A. Information architecture in JASIST: Just where did we come from? *Journal of the American Society for Information Science and Technology*. 2002, Vol. 53, No. 10, str. 821-823.